BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Menentukan khalayak sasaran bertujuan agar pesan atau informasi sampai dengan tepat.

a. Demografis

Usia : 16-22 Tahun.

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki.

Pendidikan : Mahasiswa dan Pelajar.

Kelas sosial : Kalangan menengah.

b. Geografis

Wilayah Maluku menjadi fokus utama daerah pada perancangan ini. Dikarenakan objek yang dipilih yaitu Martha Christina Tiahahu adalah seorang pahlawan yang lahir dan berjuang di Wilayah Maluku.

c. Psikografis

Media komik digital ini akan ditujukan kepada para remaja Maluku yang bermain media sosial ataupun remaja yang suka membaca komik. Karena terdapat laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia yang mengatakan hampir 50% remaja selalu menggunakan internet di seluruh Indonesia. Dan adapun teori dari Gunarsa (1989) yang mengatakan salah satu karakteristik remaja adalah :

- Tidak stabilnya emosi,
- Adanya perasaan kosong akibat perubahan pandangan dan petunjuk hidup,
- Adanya sikap menantang orang tua,
- Senang menjelajah hal baru atau bereksplorasi, dan
- Mempunyai banyak imajinasi dan fantasi,

d. Consumer Journey

Tabel.III.1. Tabel *Consumer Journey*
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

NO	WAKTU	KEGIATAN	*POINT OF CONTACT*
1	07.00 – 9.00	Bangun tidur, cek media sosial, persiapan untuk beraktifitas	Stiker, Iklan media sosial
2	09.00 – 12.00	beraktifitas	Poster, banner, botol minum, kaos
3	12.00 – 15.00	Cek media sosial	Iklan media sosial
4	15.00 – 18.00	Pulang ke rumah	Poster, gantungan kunci, banner, botol minum, kaos
5	18.00 – 22.00	produktifitas	Stiker, buku tulis
6	22.00 – 05.00	Main media sosial, tidur	Iklan media sosial

e. Consumer Insight

Untuk khalayak sasaran disini adalah remaja awal hingga remaja akhir yang tinggal di Wilayah Maluku. Berdasarkan hasil analisis, meskipun banyak hal yang dilakukan pemerintah untuk mengingatkan masyarakat Maluku terkait pahlawanya sendiri, wawasan tersebut masih kurang mengerti terkait kisah Martha Christina Tiahahu yang dimana Martha Christina Tiahahu itu sendiri lahir dan wafat di Maluku

III.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan dirancang agar solusi komunikasi yang dibuat cocok dengan khalayak sasaran yang telah ditentukan, serta berhasil merancang solusi untuk masalah yang telah ditetapkan.

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi penting dilakukan agar pesan yang disampaikan bisa tepat pada target sasaran yang dituju yaitu salah satu tujuanya untuk menumbuhkan kesadaran remaja Maluku untuk lebih mengenal pahlawanya sendiri

III.2.2. Pendekatan Komunikasi (Pendekatan Visual, Verbal dan/atau Audio)

- Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan visual menggunakan gaya ilustrasi semi realis dengan warna yang hampir menyerupai *flat color* mengikuti hal ini dikarenakan agar remaja Maluku yang membaca Webtoon tersebut dapat mengerti dan juga tidak gampang lelah dan tidak terlalu pusing menatap layar *handphone*.

- Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal dalam perancangan komik digital ini menggunakan gaya bahasa naratif dan Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Belanda dan juga Bahasa Inggris. Bahasa Indonesia digunakan karena tidak sepenuhnya remaja Maluku bisa berbahasa Maluku terkait perkembangan jaman, Bahasa Belanda di gunakan untuk lebih mendalami atau menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi kala itu karena penjajah yang ada dalam komik digital Martha adalah orang-orang Belanda. Sedangkan Bahasa Inggris digunakan karena mengikuti format Webtoon itu sendiri yang menggunakan Bahasa Inggris dalam menyampaikan suatu informasi.

III.2.3. Mandatory

Seperti yang di kutip tribunnews, Webtoon adalah salah satu *platform* penyedia komik digital gratis, Webtoon berada dibawah naungan LINE. LINE Webtoon tersedia di web ataupun Android dan iOS.

Gambar III.1. Logo Webtoon
Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Line_Webtoon
(Diakses pada 13/07/2019)

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dari komik digital ini adalah jika mempunyai tekad dan keberanian yang tinggi hal apapun pasti dapat digapai dan juga merebut sebuah wilayah dari tangan penjajah kala itu tidaklah mudah, maka dari itu lebih diharapkan untuk lebih menghargai jasa jasa para pahlawan.

III.2.5. Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa naratif. Gaya bahasa naratif adalah paragraf yang menceritakan rangkaian kejadian atau peristiwa yang berurutan yang berupa fakta atau fiksi (Yayan Dwiyanti, 2011). Sedangkan Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, Bahasa Belanda, dan juga Bahasa Inggris. Bahasa Indonesia digunakan karena semakin cepatnya perkembangan jaman sehingga tidak sepenuhnya remaja Maluku bisa berbahasa Maluku, Bahasa Belanda digunakan untuk lebih mendalami atau menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi kala itu karena penjajah yang ada di dalam komik digital Martha adalah orang Belanda, dan yang terakhir Bahasa Inggris digunakan mengikuti Webtoon itu sendiri yang dimana Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan oleh LINE Webtoon untuk memberi tahu kepada semua orang terkait informasi yang akan disampaikan.

III.2.6. Strategi Kreatif

- *Copywriting* (Judul Buku dan Subjudul)

Martha dengan subjudul Mutiara dari Nusa Laut adalah judul dan subjudul yang dipilih, karena lewat komik digital ini penulis ingin memberitahukan bahwa Martha

adalah salah satu perempuan yang mempunyai keberanian melawan para penjajah kala itu, yang sulit dicari bandinganya di pulau Nusa Laut kala itu. Yang membuatnya mendapatkan julukan “Mutiara dari Nusa Laut”.

- *Storyline*

Dalam cerita yang dimuat dalam Webtoon ini terdapat 5 *chapter* yaitu:

1. Tragedi atau awal mula

Chapter ini menjelaskan bagaimana Martha kehilangan ibunya dan bagaimana Martha mulai menumbuhkan rasa keinginginan untuk membebaskan tanah kelahiranya yang Martha cintai dari penjajahan Bangsa Belanda.

2. Mulainya pembahasan strategi

Chapter ini menjelaskan bagaimana Pattimura atau Thomas Matulessy mulai mengajak para orang – orang penting yang ada di pulau Nusa Laut untuk melawan para penjajah Belanda untuk membebaskan tanah Maluku.

3. Pemberontakan

Chapter ini menjelaskan bagaimana para pejuang Maluku merebut benteng Beverwijk

4. Pengkhianatan

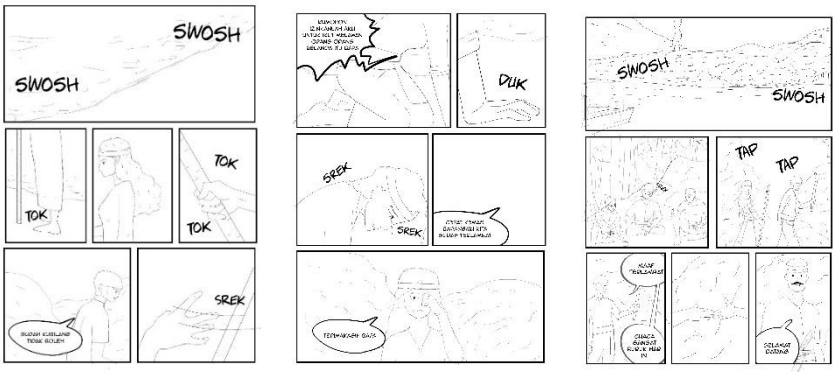
Chapter ini menjelaskan bagaimana para pejuang Maluku dikhianati oleh salah satu orang penting yang ada di Maluku itu sendiri, hingga akhirnya membuat pejuang Maluku harus menerima kekalahan.

5. Kehilangan

Chapter ini menjelaskan bagaimana Martha, Paulus, dan kapitan kapitan lainnya diberi hukuman atas apa yang telah dilakukanya. Dan setelah Martha kehilangan ayahnya sendiri yaitu Paulus Tiahahu. Martha mulai melakukan pemberontakan kembali yang akhirnya ditangkap oleh pihak Belanda dan meninggal akibat aksi mogok makan nya

- *Storyboard*

Pembuatan *stroryboard* dilakukan dengan cara digital menggunakan *software* Adobe Photoshop dengan pola sketsa berupa kolom-kolom, efek suara, dan dialog, gambar yang disusun secara berkelanjutan seperti halnya pada sebuah tampilan komik.



Gambar III.2. *Storyboard*
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

Pembuatan *storyboard* ini sebagai gambaran sebelum dilakukukan perancangan final dengan menempatkan panel satu persatu pada Webtoon.

III.2.7. Strategi Media

Media Utama berupa komik digital yang dapat dibaca melalui sebuah *platform* komik digital yang bernama LINE Webtoon. Menurut Ilham Prastya dalam buku yang ditulis oleh Franz & Meier (1994), komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar secara khas dengan paduan kata-kata.

Tahap Informasi

- Poster

Poster ini akan di tempel kampus, ataupun sekolah sekolah, dan juga akan disebarkan secara digital melalui sosial media

- X-banner

X-banner dgunakan atau ditampilkan pada *event* Indonesia Comic Con 2019

Tahap Pengingat

- Botol Minum

Botol minum akan dipamerkan dan diperjual belikan pada *event* Indonesia Comic Con 2019, namun jika ada yang ingin membeli diluar *event* tersebut botol minum bisa didapatkan dengan membeli satu paket *merchandise* Webtoon Martha seharga Rp200.000,00

- Buku Catatan

Buku catatan akan dipamerkan dan diperjual belikan pada *event* Indonesia Comic Con 2019, namun jika ada yang ingin membeli diluar *event* tersebut buku catatan bisa didapatkan dengan membeli satu paket *merchandise* Webtoon Martha seharga Rp200.000,00

- Pin

Pin akan dipamerkan dan diperjual belikan pada *event* Indonesia Comic Con 2019, namun jika ada yang ingin membeli diluar *event* tersebut pin bisa didapatkan dengan membeli satu paket *merchandise* Webtoon Martha seharga Rp200.000,00

- Kaos

Kaos akan dipamerkan dan diperjual belikan pada *event* Indonesia Comic Con 2019, namun jika ada yang ingin membeli diluar *event* tersebut kaos bisa didapatkan dengan membeli satu paket *merchandise* Webtoon Martha seharga Rp200.000,00

- Stiker

Stiker akan dipamerkan dan diberikan gratis pada *event* Indonesia Comic Con 2019, namun jika ada yang ingin mendapatkan stiker ini diluar *event* tersebut stiker bisa didapatkan dengan membeli satu paket *merchandise* Webtoon Martha seharga Rp200.000,00

- Gantungan Kunci

Gantungan Kunci akan dipamerkan dan diperjual belikan pada *event* Indonesia Comic Con 2019, namun jika ada yang ingin membeli diluar *event* tersebut gantungan kunci bisa didapatkan dengan membeli satu paket *merchandise* Webtoon Martha seharga Rp200.000,00

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

a. Strategi Distribusi

Sebelum menerbitkan komik digital, poster terlebih dahulu di pasang di sosial media. X-Banner dipasang pada *event* Indonesia Comic Con 2019. Untuk media pengingat, media tersebut akan dijual terpisah di *event* Indonesia Comic Con 2019 saja namun jika ada pembaca yang menginginkan media pendukung tersebut, maka media pendukung akan dijual sepaket seharga Rp200.000,00 di forum jual beli online dalam format *pre-order* yang akan dikirim setiap hari kamis.

b. Waktu Penyebaran Media

Tabel III.2. Waktu penyebaran Media
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 16/07/2019)

NO	MEDIA	JULI s/d OKTOBER 2019							LOKASI
		Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu	
1	Webtoon								Line Webtoon
2	Poster Online								Media sosial
3	Poster cetak								Kampus ataupun sekolah
4	X-Banner								*Event*
5	Botol Minum								*Event*, Forum
6	Buku catatan								*Event*, Forum
7	Pin								*Event*, Forum
8	Kaos								*Event*, Forum
9	Stiker								*Event*, Forum

10	Gantungan Kunci								*Event*, Forum

II.3. Konsep Visual

III.3.1. Format Desain

format portrait mengikuti format ukuran yang dibatasi oleh Webtoon itu sendiri yaitu lebar 800px dan panjang 1280px perhalaman yang nantinya kumpulan halaman ini akan disusun menurun kebawah seperi format Webtoon pada umumnya. Dengan *background* yang diwarnai menyerupai air laut.

III.3.2. Tata Letak (*Layout*)

Surianto Rustan (2009) *layout* adalah tata letak elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan itu sendiri. Tata letak *layout* yang digunakan pada komik digital ini berupa *potrait* yang merupakan susunan panel-panel memanjang ke bawah, hal ini dikarenakan agar mudah dibaca dan mengikuti arah ukuran dari halaman yang telah dibatasi oleh Webtoon itu sendiri. Pada susunan ini pembaca dapat menggeser halaman selanjutnya dengan menggeser/menarik halaman kebawah.

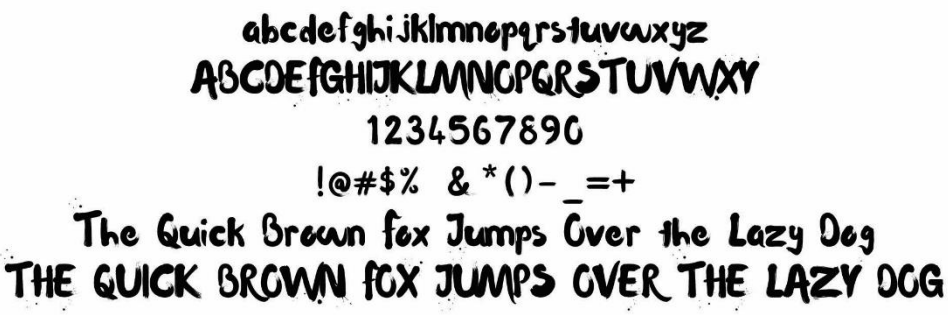
Gambar III.3. contoh *Layout*
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

III.3.3. Tipografi

International Design School berpendapat bahwa tipografi dalam desain grafis merupakan satu elemen yang sangat krusial dan juga merupakan salah satu elemen

yang paling sering dipakai untuk melengkapi suatu desain dan pemilihan tipografi yang benar membantu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan secara tepat. Maka dari itu *font* yang digunakan pada judul adalah *font* Waterlily hal ini dikarenakan *font* ini menyerupai bentuk rambut Martha yang berumbai umbai dengan sebuah garis merah yang meliuk menggambarkan sebuah ikat kepala yang menjadi ciri khas Martha ataupun para pejuang pejuang Maluku kala itu. Sedangkan *font* subline yang digunakan adalah *font* Nexa Light hal ini dikarenakan *font* ini menggambarkan sifat Martha yang tegas, pemberani, dan pantang menyerah namun masih ada sisi remaja di dalamnya.

Gambar III.4. Logo judul dan subjudul
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

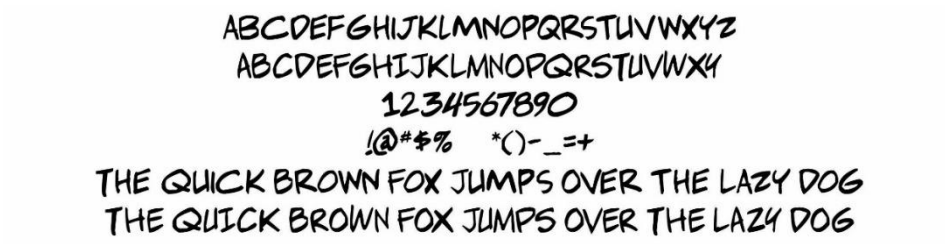


Gambar III.5. *Font* Waterliliy
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

Gambar III.6. *Font* Nexa Light
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

Sedangkan, *font* yang digunakan untuk dialog dalam komik digital adalah *font* Anime Ace 2.0 BB, font ini dipilih karena *font* tersebut sudah biasa digunakan untuk dialog dalam sebuah komik. Dan untuk efek suara yang ada dalam komik digital ini menggunakan *font* Adam Warren pro yang dimana *font* tersebut *font* yang biasa digunakan untuk menggambarkan efek suara.

Gambar III.7. *Font* Anime Ace 2.0 BB
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)



Gambar III.8. *Font* Adam Warren pro
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

III.3.4. Ilustrasi

Menurut KBBI ilustrasi adalah gambar baik berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku (karangan), sedangkan menurut Parta Ibeng dalam buku yang ditulis oleh rohidi (1984), ilustrasi adalah suatu penggambaran melalui elemen seni rupa untuk lebih memperjelas dan menerangkan, atau juga memperindah sebuah teks, supaya para pembacanya itu dapat ikut merasakan dengan secara langsung melalui mata sendiri.

a. Gaya Visual

Gaya visual diambil dari komik Asmak yang dibuat oleh Skuadmisi, gaya visual yang digunakan komik asmak tersebut adalah gaya semi realis dan juga warna yang hampir sama dengan *flat color*.

Gambar III.9. Komik Asmak karya skuadmisi
Sumber : https://hype-hub.com/author/skuadmisi/19884585/
(Diakses pada 01/08/2019)

b. Studi karakter

Studi karakter salah satu dasar referensi dalam pembuatan karakter yang ada pada komik Webtoon tersebut, karakter ini disesuaikan dengan referensi yang telah ada agar karakter mudah dikenali.

Karakter yang digunakan dalam komik digital ini merupakan karakter yang diambil dari referensi orang-orang Maluku asli, yang mempunyai kulit sawo matang dan memakai ikat kepala berwarna merah.

Gambar III.10. Orang Maluku
Sumber : https://keluyuran.com/tarian-tradisional-maluku/
(Diakses pada 17/08/2019)

Karaker utama dalam komik digital ini adalah Martha , dari referensi yang dilihat Martha digambarkan sebagai seorang gadis dengan baju biru seperti laut dan memakai rok atau kain sebagai celana dengan memakai ikat pinggang dan ikat kepala berwarna merah, dan Martha digambarkan selalu membawa sebuah tongkat. Dari referensi tersebut maka dibuatlah Martha versi komik digital

Gambar III.11 Patung Martha di Kota Ambon
Sumber : http://indohoy.com/itineraries/trip-ambon-maluku-spicing-any-kind-travel/
(Diakses pada 13/07/2019)

Gambar III.12. Patung Martha di Desa Abubu
Sumber : https://kumparan.com/amrullah-usemahu-spi/talkshow-di-masohi-memperingati-2-abad-perjuangan-martha-christina-tiahahu
(Diakses pada 13/07/2019)

Gambar III.13. Karakter Utama Martha
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

Terdapat pula karakter pendukung yaitu ayahnya Martha sendiri Paulus Tiahahu, namun dikarenakan tidak adanya sumber yang jelas mengenai wujud paulus maka diambilah beberapa referensi berupa bentuk fisik warga Maluku itu sendiri.

Gambar III.14. Lukisan pejuang maluku
Sumber : https://www.tribun-maluku.com/2019/05/perspektif-semangat-pattimura-milenial-maluku/
(Diakses pada 13/07/2019)

Gambar III.15. Karakter Paulus Tiahahu
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

Dan juga terdapat peran antagonis yaitu Vermuleun Krieger, Vermuleun krieger adalah salah satu komandan perang VOC, Vermuleun diperintahkan untuk memandu perang di Ulat Ouw setelah komandan sebelumnya yaitu Meyer tertembak oleh pasukan Maluku.

Gambar III.16. Lukisan Vermuleun Krieger
Sumber :
http://85.158.251.41/wps/portal/muma/!ut/p/c1/04_SB8K8xLLM9MSSzPy8xBz9CP0os3gTL09fCxNDMwN3Pz8DA0cDEz9j0wAvI3M3E6B8JJK8gZuzkYGRsbG3iWWgkZG7pSkB3X4e-bmp gW5EeUA8HTB2w!!/dl2/d1/L0lDUmlTUSEhL3dHa0FKRnNBL1lCUlp3QSEhL2lu/
(Diakses pada 13/07/2019)

Gambar III.17. Karakter Vermuleun Krieger
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)

c. Studi Latar

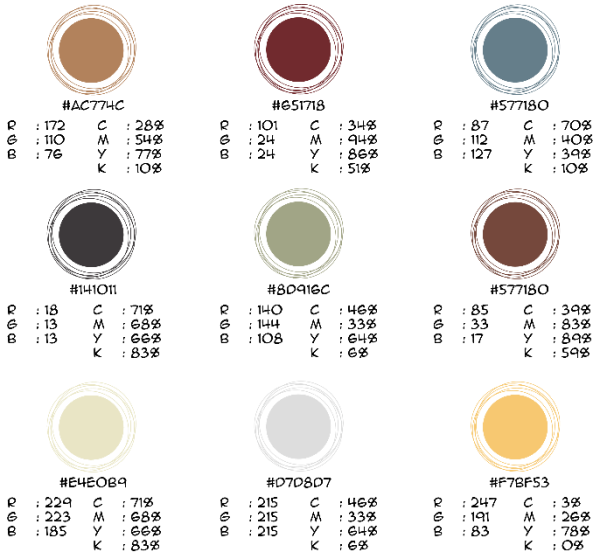
Wilayah Maluku terkenal akan luasnya laut yang ada disana. Maka dari itu mengacu pada referensi beberapa adegan yang ada dalam komik digital hampir semuanya berlatar belakang pantai.

Gambar III.18. Litografi kota ambon
Sumber : https://auction.catawiki.com/kavels/24222359-indonesia-ambon-ambon-city-voc-van-der-schley-amboine-1751-1760
(Diakses pada 13/07/2019)

Gambar III.19. Benteng Beverwijk di pulau Nusalaut
Sumber : https://travel.detik.com/domestic-destination/d-3328077/mengenal-nusalaut-pulau-emas-dari-maluku-tengah
(Diakses pada 13/07/2019)

III.3.5. Warna

Warna yang digunakan pada media pendukung didominasi oleh biru dan merah. Warna biru diambil dari warna air yang dimana Martha selalu dikelilingi oleh laut, merah merupakan warna ikat kepala maupun ikat pinggang yang dipakai oleh pejuang pejuang maluku saat melawan para penjajah. Sedangkan warna yang digunakan dalam media utama secara keseluruhan adalah warna-warna yang hampir menyerupai *flat color* agar mata para pembaca tidak terlalu lelah dan tidak terlalu pusing untuk membaca komik digital tersebut berlama lama. Warna yang digunakan sebagai berikut:



Gambar III.20. Palet Warna
Sumber : pribadi
(Diakses pada 13/07/2019)